**KỸ THUẬT LẬP TRÌNH**

THIẾT KẾ CHƯƠNG TRÌNH

Tài liệu này ghi nhận lại nội dung, thiết kế chương trình

C:\Users\tdqua_000\Dropbox\SS-Slides\DeCuong-CDIO\Template CDIO v4.2\Templates\Hinh anh\LogoTruong.png

Khoa Công nghệ thông tin

Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM

**THIẾT KẾ CHƯƠNG TRÌNH**

# Thông tin chung

Tên nhóm: ……………………………….3Xitis Mã nhóm: (Nếu có)

Các thành viên có tham dự:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **MSSV** | **Họ và tên** | **Email** | **SĐT** | **Vai trò trong nhóm** |
| 1 | 1712592 | Hồ Phan Minh | phanminh1999@gmail.com | 01289843671 | Thư ký |
| 2 | 1712614 | Diệp Hiếu Nghĩa |  |  |  |
| 3 | 1712688 | Hoàng Minh Quân |  |  |  |

Các thành viên vắng mặt: 0

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **MSSV** | **Họ và tên** | **Email** | **SĐT** | **Vai trò trong nhóm** |
| 1 |  |  |  |  |  |

Địa điểm: Hội Quán Khoa Học\_Nhà điều hành\_Trường Đại học Khoa Học Tự Nhiên

Thời gian bắt đầu:…………………..09.45 Thời gian kết thúc:……………………11.15

# Thiết kế chương trình:

# Chương trình sẽ bao gồm 3 file chính: Main.cpp, 1712592.cpp, 1712592.h.

* 1. Game sẽ được làm theo thứ tự: (Hàm chính)
     1. Hiện thị: xe, các vật cản, tiền, đạn, đường đua,….
     2. Điều khiển xe di chuyển, vật cản, tiền và đi xuống. Đạn bay lên.
     3. Xử lý: ăn tiền, tạo vật cản, tiền mới khi đi ra khỏi màn hình console. Đầy lùi vật cản.
     4. Game over: Nhập tên người chơi vào file, sắp xếp danh sách các người chơi có số điểm cao.
  2. Các hàm phụ:
     1. BXH: xuất tên những người chơi cao điểm nhất.
     2. RULE: xem thông tin luật chơi
     3. 2 PLAYERS: cho phép 2 người chơi đối đầu với nhau.